

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK *MANGA* DIGITAL BERBASIS ANDROID PADA MATERI PELAJARAN BIOLOGI UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XI SMA/MA

OLEH :

SUHANDA

Masalah sarana dan prasarana penunjang pembelajaran serta perkembangan teknologi seperti android milik peserta didik belum dijadikan media pembelajaran. Alternatifnya dengan mengembangkan media pembelajaran komik *manga* digital berbasis android untuk memudahkan pemahaman materi biologi. Penelitian ini bertujuan untuk: 1.) Mengetahui cara pengembangan media pembelajaran komik *manga* digital berbasis android pada materi sistem hormon untuk kelas XI di MAN 2 BandarLampung yang memudahkan materi belajar biologi oleh peserta didik. 2.) Mengetahui kelayakan pengembangan media komik *manga* digital berbasis android pada materi sistem hormon untuk peserta didik kelas XI berdasarkan penilaian ahli materi, ahli bahasa, ahli media, guru biologi, dan peserta didik. Penelitian ini merupakan (R&D) *Research and Development* yang didefinisikan oleh prosedur Borg and Gall. Tahapan yang digunakan yaitu hanya sampai pada tahap ketujuh dari sepuluh tahapan. Penelitian ini dilakukan di MAN 2 BandarLampung pada peserta didik kelas XI MIA 1.

Penilaian ahli materi sangat layak berpersentase 83,75%, penilaian ahli bahasa sangat layak berpersentase 93,75%, penilaian ahli media sangat layak berpersentase 85,8%. Sedangkan pada respon guru berpersentase 86,25%, dan respon peserta didik kelas XI berpersentase 82,4% di MAN 2 BandarLampung. Berdasarkan penilaian tersebut kualitas media pembelajaran komik *manga* digital pada materi sistem hormon dinyatakan dalam kriteria sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : Android, Media Komik *Manga* Digital, Pembelajaran Biologi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK MANGA DIGITAL
BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN
BIOLOGI UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XI
SMA/MA**

Nama : Suhanda

NPM : 1311060157

Jurusan : Pendidikan Biologi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk di munaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Muhib, M.Pd

NIP. 196911082319903001

Nukhbatul Bidayati Haka, M.Pd

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Biologi

Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd.

NIP.198402282006041004



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let.Kol. H.Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul, **“PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK MANGA DIGITAL BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XI SMA/MA”** Disusun oleh Suhandi, NPM. 1311060157. Jurusan Pendidikan Biologi (PB) telah diujikan pada hari, Jum'at Tanggal 09 Februari 2018.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd

Sekretaris : Ovi Prasetya Winandari, M.Si

Penguji Utama : Drs. H. Badrul Kamil, M.Pd. I

Penguji kedua : Mujib, M.Pd

Pembimbing : Nukhbatul Bidayati Haka, M.Pd

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 195608101987031001

MOTTO

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ
وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ (١٦)

Artinya:“Dengan Kitab itulah Allah memberi petunjuk kepada orang yang mengikuti keridhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan Kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang itu dari gelap gulita kepada cahaya dengan izin-Nya dan menunjukkan ke jalan yang lurus.” (QS. Al-Ma'idah: Ayat 16)¹

¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung : J-Art, 2004), h. 88

PERSEMBAHAN

Teriring salam dan doa semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayahnya yang senantiasa diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsinya. Penulis persembahkan skripsi ini sebagai cinta dan kasih sayang kepada :

1. Ibunda Zahida atas ketulusannya dalam mendidik, membesarkan, dan membimbing penulis dengan penuh kasih sayang serta keikhlasan di dalam doanya, hingga menghantarkan penulis menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) di UIN Raden Intan Lampung.
2. Kakak-kakakku tercinta, Azwar, Fauzi, Yeni Suhartini, Titin Suhartini, dan adik-adikku tersayang Rahma Aulia, dan Rasidah Zulfa, yang selalu meningkatkan semangatku.
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang aku banggakan.

RIWAYAT HIDUP



Suhandha, lahir di Bandar jaya pada tanggal 21 September 1995, putra ke-5 dari pasangan Alm. Sudirman dan Zahida. Pendidikan yang pernah ditempuh penulis adalah dimulai dari Taman Kanak-kanak Pertiwi Bandar Jaya, kemudian berlanjut ke Sekolah Dasar Negeri 5 Bandar Jaya sampai kelas 6 semester 1, setelah itu pindah ke BandarLampung dan meneruskan sekolahnya di Sekolah Dasar Negeri 3 SukaJawa BandarLampung hingga tamat dan berijazah tahun 2007, kemudian meneruskan sekolahnya ke Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Pahoman BandarLampung hingga tamat dan berijazah tahun 2010, selanjutnya meneruskan sekolah ke Madrasah Aliyah Negeri 1 Sukarame BandarLampung hingga tamat dan berijazah pada tahun 2013.

Kemudian pada tahun 2013 penulis diterima sebagai mahasiswa jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, pencipta alam semesta yang telah memberikan taufik dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan rasa syukur penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul : “Pengembangan Media Komik *Manga* Digital Berbasis Android Pada Materi Pelajaran Biologi Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA/MA”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, penulis merasa perlu menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
2. Bapak Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Biologi.
3. Bapak Mujib, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Nukhbatul Bidayati Haka, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan pengarahan, bimbingan, motivasi, dan doa pada penyusunan skripsi.
5. Bapak/ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
6. Seluruh pihak di MAN 2 BandarLampung, Khususnya pada Ibu Eny Supriyati, S.Pd serta peserta didik kelas XI MIA 1

7. Teman-teman Jurusan Pendidikan Biologi yang selalu memberikan motivasi kepada penulis, khususnya pada Sahabat Biologi kelas D angkatan 2013.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis, namun telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga semua kebaikan yang telah diberikan dengan ikhlas dicatat sebagai amal ibadah di sisi Allah SWT, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis serta pembaca lainnya. Aamiin.

BandarLampung, Februari 2018

Suhanda
NPM. 1311060157

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	11
1. Tujuan Penelitian.....	11
2. Manfaat Penelitian.....	12
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	13
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	13
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	15
1. Pengertian Media.....	15
2. Macam-macam Media Pembelajaran	16
3. Pengertian Media Komik.....	19
4. Pengertian <i>Manga</i>	20
5. Komik Digital	22
6. Unsur-unsur Dalam Komik	24
7. Fungsi dan Manfaat Media Dalam Pembelajaran	32
8. Prinsip-prinsip Penggunaan Media.....	34
B. Pendekatan Android	35
1. Pengertian Media Android	35
2. Kelebihan dan Kekurangan Media Android.....	37

C. Materi Biologi Kelas XI	40
1. Kajian Kurikulum KTSP 2006 Pada Materi Sistem Hormon	40
2. Materi Sistem Hormon	41
D. Kerangka Berfikir	53
BAB III METODELOGI PENELITIAN	
A. Metode dan Jenis Penelitian	56
B. Prosedur Penelitian	57
C. Populasi dan Sampel Penelitian	65
D. Teknik Pengumpulan Data	66
E. Instrumen Penelitian	68
F. Teknik Analisis Data	78
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	82
1. Studi pendahuluan (<i>Research and information collecting</i>)	83
2. Merencanakan penelitian (<i>Planning</i>)	85
3. Pengembangan bentuk awal atau desain (<i>Develop Preliminary of Product</i>)	85
a. Pengembangan desain	85
b. Tahap validasi	90
c. Revisi Desain oleh Para Ahli	105
4. Uji coba lapangan pendahuluan atau terbatas (<i>Preliminary field testing</i>)	113
5. Revisi produk utama atau hasil uji lapangan terbatas (<i>Main Product Revesion</i>)	116
6. Uji coba lapangan utama atau uji produk secara lebih luas (<i>Main Field Test</i>)	116
7. Revisi hasil uji lapangan lebih luas (<i>Oprational Product Revesion</i>)	118
B. Pembahasan	120
1. Pengembangan media pembelajaran komik manga digital berbasis android pada materi sistem hormon untuk kelas XI di MAN 2 Bandar Lampung yang memudahkan pemahaman materi belajar oleh peserta didik	120
2. Kelayakkan pengembangan media komik manga digital berbasis android pada materi sistem hormon untuk peserta didik kelas XI berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru biologi dan peserta didik	126
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	132
B. Saran	134

DAFTAR PUSTAKA.....	136
LAMPIRAN.....	140

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kajian Kurikulum KTSP 2006 Pada Materi Sistem Hormon	40
Tabel 3.1 Jumlah Peserta Didik Kelas MIA di MAN 2 Bandar Lampung	65
Tabel 3.2 Kreteria Dalam Penilaian Media Pembelajaran Berdasarkan Pada Kualitas Menurut Walker & Hess	69
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Pra Penelitian Perhadap Guru Biologi.	70
Tabel 3.4 Lembar Observasi	71
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket untuk Ahli Media	73
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket untuk Ahli Materi	74
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket untuk Ahli Bahasa	75
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket untuk Tanggapan Guru	76
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Angket untuk Peserta Didik	77
Tabel 3.10 Skor Skala Linkert	79
Tabel 3.11 Kriteria kelayakkan	81
Tabel 4.1 Tabulasi Uji Ahli Materi	91
Tabel 4.2 Tabulasi Uji Ahli Bahasa	96
Tabel 4.3 Tabulasi Uji Ahli Media	99
Tabel 4.4 Tabulasi Respon Guru	102
Tabel 4.5 Hasil Revisi Dosen Ahli Materi	106
Tabel 4.6 Hasil Revisi Dosen Ahli Media	109
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Terbatas Terhadap Komik <i>Manga</i> Digital	113
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Secara Luas Terhadap Komik <i>Manga</i> Digital	117

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Halaman Sampul/ <i>Cover</i> Komik	27
Gambar 2.2 Pengenalan Tokoh Komik.....	30
Gambar 2.3 Isi Komik.....	31
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir Media Komik <i>Manga</i> Digital Berbasis Android Pada Peserta Didik	45
Gambar 3.1 Langkah-lagkah Penggunaan Metode <i>Research and Development</i> (R&D) Menurut Borg and Gall	57
Gambar 3.2 Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Komik <i>Manga</i> Digital Berbasis Android.....	64
Gambar 4.1 Menu Sajian.....	87
Gambar 4.2 Informasi	87
Gambar 4.3 Komik <i>Manga</i>	88
Gambar 4.4 Soal dan Angket	89
Gambar 4.5 Forum Diskusi.....	89
Gambar 4.6 Tentang Saya	90
Gambar 4.7 Diagram Tabulasi Uji Ahli Materi	92
Gambar 4.8 Diagram Tabulasi Uji Ahli Bahasa	97
Gambar 4.9 Diagram Tabulasi Uji Ahli Media.....	100
Gambar 4.10 Diagram Tabulasi Respon Guru	103
Gambar 4.11 Hasil Perbaikan Sesuai Saran Para Ahli Materi	108
Gambar 4.12 Hasil Perbaikan Sesuai Saran Para Ahli Media	112
Gambar 4.13 Diagram Tabulasi Respon Peserta Didik Skala Terbatas.....	114
Gambar 4.14 Diagram Tabulasi Respon Peserta Didik Skala Luas.....	118

Gambar D.2.1 Pengisian Angket Analisis Data Kebuuhan.....	194
Gambar D.2.2 Penjelasan Penggunaan Media Komik <i>Manga</i> Digital	194
Gambar D.2.3 Uji Coba Skala Terbatas.....	195
Gambar D.2.4 Pengisian Angket Tanggapan Peserta Didik	195
Gambar D.2.5 Uji Coba Skala Luas.....	196
Gambar D.2.6 Proses Mengerjakan Soal	196
Gambar D.2.7 Pengisian Angket Tanggapan Peserta Didik	196

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Perangkat Pembelajaran	
A.1 Silabus.....	140
A.2 Kajian Materi Sistem Hormon Kurikulum KTSP 2006	141
A.3 Story Board Media Komik <i>Manga</i> Digital	153
Lampiran B. Instrumen Penelitian	
B.1 Lembar Wawancara Guru.....	158
B.2 Lembar Observasi Guru.....	159
B.3 Angket Analisis Kebutuhan	161
B.4 Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi	176
B.5 Kisi-kisi Angket untuk Ahli Bahasa	177
B.6 Kisi-kisi Angket untuk Ahli Media	178
B.7 Kisi-kisi Angket untuk Tanggapan Guru.....	179
B.8 Kisi-kisi Angket untuk Tanggapan Peserta Didik	181
Lampiran C. Olah Data Penelitian	
C.1 Hasil Penilaian Ahli Materi	182
C.2 Hasil Penilaian Ahli Bahasa	183
C.3 Hasil Penilaian Ahli Media.....	184
C.4 Hasil Penilaian Tanggapan Guru	185
C.5 Hasil Penilaian Tanggapan Peserta Didik Skala Terbatas	186
C.6 Hasil Penilaian Tanggapan Peserta Didik Skala Luas	187
Lampiran D. Dokumentasi Penelitian	
D.1 Profil Sekolah	189
D.2 Foto Dokumentasi Penelitian	194
D.3 Angket Validasi Ahli Materi	197
D.4 Angket Validasi Ahli Bahasa	205
D.5 Angket Validasi Ahli Media.....	211
D.6 Angket Tanggapan Guru	219

D.7 Angket Tanggapan Peserta Didik	222
Lampiran E. Surat-surat Penelitian	
E.1 Surat Pra Penelitian	232
E.2 Surat Balasan Pra Penelitian	233
E.3 Surat Penelitian	234
E.4 Surat Balasan Penelitian.....	235
E.5 Nota Dinas.....	236
E.6 Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi	238